

<<Flash MX教程与实例精选>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX教程与实例精选>>

13位ISBN编号：9787505380707

10位ISBN编号：7505380702

出版时间：2003-1

出版时间：电子工业出版社

作者：(美国)沃特罗等著、王珺等译

页数：635

字数：1040

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Flash MX教程与实例精选>>

内容概要

Flash MX是当今最为流行的网络多媒体制作工具。

正如Flash的含义（闪烁）一样，它为原本沉寂的网络世界带来了无限的生机和活力。

本书由浅入深地介绍了Flash MX的功能和使用方法，不仅适用于初次接触Flash的读者，也适用于掌握了一定基础的中级读者。

全书文字通俗易懂，并提供了大量简单明了的示例，使得Flash MX的开发者能够简单快捷地开发出自己的动画作品。

<<Flash MX教程与实例精选>>

书籍目录

第一部分 Flash入门

第1章 Flash简介

Flash的历史

光栅和矢量格式之间的不同

Flash的各种应用

小结

第2章 Flash MX的新增功能

增强的工作流程和实用性

使用新的工具进行可视化创作

集成富媒体

ActionScript的优势

引入新的发布和分发功能

小结

第3章 接触Flash界面

熟悉Flash的工作环境

自定义快捷键

使用Flash帮助

小结

实战练习1 自定义键盘快捷键

更改命令的快捷键

第二部分 创建和处理可视内容

第4章 着色和绘图

选择要处理的项目

绘制可视的元素

使用Ink Bottle工具

使用Paint Bucket处理对象的填充

使用Fill Transform工具

使用Dropper工具采样

使用Eraser工具

使用Property Inspector更改对象的笔画

使用Property Inspector更改对象的填充

使用数字颜色

富有灵感的设计典范

小结

第5章 使用文本

了解文本、类型和字体

使用Flash字体的限制

使用Text工具进行输入

了解文本框

使用Property Inspector处理文本

分解文本

处理文本形状

富有灵感的设计典范

小结

第6章 使用对象

<<Flash MX教程与实例精选>>

了解对象
使用外部位图
群组对象或撤销群组
移动对象
使用Align面板处理对象
叠放对象
转换对象
富有灵感的设计典范
小结
第7章 创建和处理可以重复使用的内容
了解符号
创建符号
符号库的性能
使用符号库
使用符号实例
使用Movie Explorer (影片浏览器)
富有灵感的设计典范
小结
第8章 使用层增加Flash图形的深度
层的性能
创建新层
向层中添加内容
使用层的属性
创建和编辑层文件夹
编辑层
向层中分布对象
创建引导层
创建遮蔽层
富有灵感的设计典范
小结
实战练习2 利用对象和层制作公园场景
创建背景
创建地面
设置花床
创建花床
增加空间感
完成花床的制作
创建花朵
将花朵添加到场景中
第三部分 使用Flash制作动画
第9章 使用时间轴制作动画
关于动画
创建逐帧的动画
关于渐变
创建沿着路径的运动渐变动画
遮蔽的动画
使用静态图像占用时间

<<Flash MX教程与实例精选>>

使用Property Inspector创建特殊的动画效果

富有灵感的设计典范

小结

第10章 使用影片剪辑

了解影片剪辑

从头创建影片剪辑

将现有的动画转换成影片剪辑

在主Timeline内插入影片剪辑

处理影片剪辑

在实践中使用影片剪辑

富有灵感的设计典范

小结

第11章 使用场景组织动画的内容

熟悉场景

创建和处理场景

在场景之间导航

测试场景

ActionScript编程和场景

富有灵感的设计典范

小结

实战练习3 制作空间场景的动画

创建火箭

飞离地球

在太空中飞行

接近行星

添加好莱坞式的效果

第四部分 使用ActionScript编写交互性脚本

第12章 使用基本动作添加交互作用

关于动作

使用动作

富有灵感的设计典范

小结

第13章 创建交互性控件

使用简单按钮添加交互作用

预览、测试和编辑按钮

创建复杂的按钮

富有灵感的设计典范

小结

实战练习4 结合使用基本动画和按钮导航

第1部分：设置舞台

第2部分：创建履历

第3部分：添加导航组件

第4部分：为交互作用编写脚本

第5部分：完成履历

第五部分 使用ActionScript添加高级的交互作用

第14章 了解和使用ActionScript

了解和应用ActionScript

<<Flash MX教程与实例精选>>

拆分脚本

熟悉ActionScript术语

使用Action面板进行高级的脚本编程

附加复杂的ActionScript

富有灵感的设计典范

小结

第15章 编写ActionScript

学习ActionScript语法

了解ActionScript语言元素

富有灵感的设计典范

小结

第16章 创建高级的交互作用

用于用户输入和交互作用的脚本编程

为多时间轴影片编写脚本

控制图形元素的ActionScript编程

富有灵感的设计典范

小结

第17章 管理数据输入和输出

了解数据库和数据库驱动的站点

创建动态Flash前端

动态后端简介

从文本文件中产生动态内容

富有灵感的设计典范

小结

第18章 ActionScript疑难解答

巧妙地编写脚本和工作：一些建议

故障诊断技巧

使用Debugger

使用Output窗口监视脚本

富有灵感的设计典范

小结

实战练习5 使用ActionScript创建交互性的多层时间轴

阶段1：准备影片

阶段2：添加脚本

阶段3：添加播放控件

下一步

第六部分 音频的使用

第19章 了解Flash环境下的数字音频

数字音频

为Flash准备音频

富有灵感的设计典范

小结

第20章 Flash音频基础

导入声音文件

向影片中添加声音

停止播放声音

将声音附加给按钮

<<Flash MX教程与实例精选>>

音频效果的使用

导出和压缩音频文件

富有灵感的设计典范

小结

第21章 音频与动画的同步

Flash中的同步选项

Flash同步技术

富有灵感的设计典范

小结

第22章 使用ActionScript控制音频

使用Sound对象

使用Sound对象插入声音

利用脚本控制音量和摇摄

富有灵感的设计典范

小结

实战练习6 利用DoReMedia Sound Families创建动态音轨

设计影片的音频交互性

为交互式操作添加最后的一笔

关于交互式音轨的最后说明

第七部分 Flash与其他程序的集成

第23章 Flash与Director协同工作

在Director环境中运行Flash

使用Lingo和ActionScript进行影片之间的通信

富有灵感的设计典范

小结

第24章 Flash与FreeHand协同工作

FreeHand简介

在FreeHand中创建多帧动画

在FreeHand中模拟形状渐变动画

在FreeHand中预览Flash影片

使用Flash抗锯齿显示模式

在FreeHand中附加动作

在FreeHand中设置Flash影片属件

将FreeHand文件导出到Flash

富有灵感的设计典范

小结

第25章 数字音频应用软件与Flash协同工作

数字音频工具

数字音频技术

富有灵感的设计典范

小结

第26章 制作Flash 3D

在Flash中模拟3D

使用第三方3D应用软件直接导出到SWF

同时使用非SWF导出 (Non - SWF - Exporting) 的3D应用软件和Flash

富有灵感的设计典范

小结

<<Flash MX教程与实例精选>>

实战练习7 创建一个3D Flash徽标动画

导出3D动画

在Flash中使用动画

将动画插入到Dreamweaver文档中

第八部分 发布和分发Flash影片

第27章 发布Flash影片

设置Flash的发布参数

预览Flash影片

发布Flash影片

发布可访问内容

创建可打印影片

富有灵感的设计典范

小结

第28章 处理Flash和视频

Flash环境中有关视频的概念

将Flash影片发布到录像带上

为录像带准备视频

富有灵感的设计典范

小结

第29章 使用Flash进行CD-ROM开发

独立的Flash文件

创建Flash放映机

使用Flash制作CD - ROM界面

富有灵感的设计典范

小结

实战练习8 制作跨越操作系统的作品

步骤1：准备相应的文件

步骤2：规划CD中的内容

步骤3：制作并测试CD - ROM

制作光碟的高级知识

附录和参考

附录 学习其他的技巧

ActionScript参考

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>